

DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER 2024

Branchedata 2022
Udgivet juni 2024

Danske Indholdsproducenter er udarbejdet af Producentforeningen på baggrund af rådgivning fra konsulentfirmaet HBS Economics, der specialiserer sig i samfundsøkonomiske analyser. Data er leveret af Danmarks Statistik.

Producentforeningen

Danish Producers' Association
Bernhard Bangs Alle 25
2000 Frederiksberg

Mail: info@pro-f.dk
Telefon: +45 33 86 28 80



SAMMENDRAG

Producentforeningen præsenterer med denne rapport de danske indholdsproducenters omsætning, beskæftigelse og eksport i 2022. Årets rapport viser tydeligt, at de indholdsproducerende brancher skaber en kolossal værdi i form af beskæftigelse, vækst - og ikke mindst kulturelt indhold. Branchens omsætning er steget med halvanden milliard kr. til 10 mia. kr.

Det er igen i 2022 i høj grad spilbranchen, der driver den økonomiske udvikling med en omsætning på godt 3,6 mia. kr. Spilbranchen tegner sig samtidig for to tredjedele af branchernes samlede eksport, der ligger rekordhøjt på knap 4 mia. kr. Beskæftigelsen hos de danske indholdsproducenter stiger i alle fem delbrancher, hvilket resulterer i en samlet vækst på 7% i forhold til 2021.

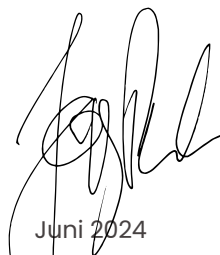
I 2022 består brancherne af 1.169 virksomheder, der producerer film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker. Brancherne beskæftiger i alt 5.261 årsværk, hvilket er 7% højere end året før og en samlet stigning i beskæftigelsen på 34% over de sidste seks år. Det er især brancherne spil og interaktiv, der driver væksten i beskæftigelsen - i de to brancher stiger antallet af årsværk med knap 14% i forhold til 2021, mens der er en vækst på 64% hen over hele perioden 2017-2022.

Brancherne omsætter tilsammen for 9,96 mia. kr. i 2022, hvilket er halvanden mia. kr. mere end i 2021, hvor der for første gang blev omsat for over 9 mia. kr. Det er i 2022 igen spilbranchen, der tegner sig for den største andel af den samlede omsætning - spilproducenterne omsætter for 3,6 mia. kr., hvilket svarer til 37% af omsætningen på tværs af brancherne.

Eksporten på tværs af de fem delbrancher sætter i 2022 rekord med 3,9 mia. kr., hvilket er en stigning på 16% i forhold til 2021 og mere end en tredobling siden 2017. Det er ligeledes spilbranchen, der driver væksten i eksport.

Spilproducenterne eksporterer i 2022 for 2,6 mia. kr. og genererer to tredjedele af branchernes samlede eksport. Det er samtidig værd at fremhæve, at eksporten stiger markant i fire af brancherne i 2022 - særligt hos tv-producenterne, som historisk 2017-2020 har eksporteret for omkring 140-150 mio. kr., men i 2021 og 2022 eksporterer for hhv. 204 og 280 mio. kr.

Rapporten uddyber branchens nøgletal og viser en branche, som er i stand til at producere indhold, der er stor efterspørgsel efter både nationalt og internationalt. Original dansk indholdsproduktion - hvad enten det er film, tv, spil, reklame eller interaktive fortællinger - formår både at engagere, inspirere og underholde samtidig med at skabe vækst og beskæftigelse.



Juni 2024

Jørgen Ramskov

Direktør, Producentforeningen

INDHOLD

6	Samlet branche
10	Film
13	TV
16	Reklamefilm
19	Spil
22	Interaktiv
25	Metode og datagrundlag

INTRODUKTION

Siden 2009 har Producentforeningen samlet data på tværs af private producenter af film, tv, reklamefilm, computerspil og interaktive værker i den årlige rapport om Danske Indholdsproducenter. Publikationen har i alle år givet væsentlig indsigt i brancherne og deres udvikling og har udgjort et solidt grundlag for at kunne navigere i den danske indholdsproduktion.

Formål

Formålet med rapporten Danske Indholdsproducenter er fortsat at give et økonomisk overblik over branchernes omfang og industriens erhvervsmæssige udvikling. Viden om de danske indholdsproducenter er væsentlig for at kunne iværksætte de rette politiske og branchemæssige tiltag, der styrker erhvervet og gearer virksomhederne til succes. Et samlet blik på de indholdsproducerende brancher er en forudsætning for at kunne arbejde målrettet og langsigtet på at sikre de bedste vilkår i et særdeles fragmenteret mediebillede med omskiftelige forbrugermønstre og en konstant strøm af nye aktører. Rapporten om de danske indholdsproducenter giver således et indblik i, hvordan brancherne omstiller sig til den nye medievirkelighed, og hvordan de i processen bidrager til den generelle økonomiske og beskæftigelsesmæssige udvikling i samfundet.

Indhold

Danske Indholdsproducenter 2024 samler data for perioden 2017-2022 på tværs af de fem brancher - film, tv, reklamefilm, spil og interaktiv. Der trækkes økonomiske nøgletal fra branchens CVR-numre i en særkørsel fra Danmarks Statistik. Der måles på antal virksomheder, omsætning, eksport, beskæftigelse samt geografisk fordeling, og årets rapport indeholder dertil oplysninger om graden af udenlandske ejerskabsforhold i brancherne.

Tidligere har udgivelsen inkluderet et bredt spænd af virksomheder registreret i brancherne for film, tv, reklame, spil og interaktiv, hvilket har afspejlet mange forskellige aktiviteter inden for kategorierne. I 2021 blev populationen skåret til, så den i hovedtræk alene omfatter kerneselskaber i branchen. Ved kerneselskaber forstås, selskaber der har direkte indholdsproduktion og ikke underleverandører.

En indholdsproducent defineres som et selskab, der på basis af en kunderelation producerer og afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på videresalg/distribution eller offentlig fremførelse. Populationen for Danske Indholdsproducenter justeres løbende i takt med, at Producentforeningen får ny viden og indsigt i branchernes virksomheder. Dermed skal statistikken betragtes som et levende redskab, og nøgletallene kan aldrig opfattes som endelige, hvormed sammenligninger med tidligere udgivelser bør undgås. Fx kan tal for 2021 have ændret sig fra 2023-rapporten til 2024-rapporten, da populationen har ændret sig. For dog at kunne sammenligne nøgletallene med tidligere år køres den seneste version af populationen fem år bagud, så branchernes udvikling kan analyseres på et retvisende grundlag.

Opbygning

Rapporten lægger ud med et overblik over Danske Indholdsproducenter, hvor branchernes samlede nøgletal præsenteres for perioden 2017-2022 med enkelte kommentarer om de fem branchers individuelle bidrag til nøgletallene i 2022. Her inkluderes også en overordnet skitsering af branchernes geografiske fordeling, hvor nøgletallene nedbrydes på regionsniveau.

Derefter præsenteres nøgletal for perioden 2017-2022 for de enkelte brancher - film, tv, reklamefilm, spil og interaktiv.

Beskrivelse af datagrundlag og metode er placeret bagerst i rapporten.

SAMLET BRANCHE

Producenter af film, tv, reklamefilm,
spil og interaktive værker

Virksomheder

1.169

Årsværk

5.261

Omsætning i mio. kr.

9.956

Eksport i mio. kr.

3.936

SAMLET BRANCHE

De danske producenter af film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker er i 2022 repræsenteret af 1.169 virksomheder, der beskæftiger i alt 5.261 årsværk. Samlet omsætter de fem brancher for knap 10 mia. kr., mens eksporten ligger på 3,9 mia. kr. i 2022.

Nøgletal for den samlede branche 2017 - 2022

	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Virksomheder	757	855	954	1.057	1.141	1.169
Årsværk	3.937	4.094	4.439	4.490	4.920	5.261
Omsætning (mio. kr.)	5.486	6.180	6.870	8.528	8.439	9.956
Eksport (mio. kr.)	1.244	1.537	1.865	2.984	3.405	3.936

Antal virksomheder

Danske Indholdsproducenter udgøres i 2022 af i alt 1.169 virksomheder, hvoraf film- og reklamefilmproducenterne hver tegner sig for knap en tredjedel, mens spilproducenterne udgør 14% af branchen, tv-producenterne repræsenterer 11% af branchen, og virksomhederne i interaktivkategorien udgør de resterende 10%. Antallet af virksomheder i brancherne er steget med 2% i forhold til 2021, men i perioden 2017 til 2022 stiger antallet af virksomheder med 54%.¹

Beskæftigelse

Brancherne beskæftiger samlet set 5.261 årsværk i 2022.² En fjerdedel af disse er beskæftiget hos tv-producenterne og en fjerdedel hos spilvirksomheder, mens filmproducenterne tegner sig for godt en femtedel af beskæftigelsen. De beskæftigede hos interaktiv- og reklamefilmproducenterne udgør hhv. 17% og 12% af branchernes årsværk. I forhold til 2021 stiger beskæftigelsen i

2022 med 7% på tværs af alle fem brancher - en tilvækst, der kan tilskrives fire delbrancher. TV går lidt tilbage.

Fremgangen drives især af spilbranchen og reklameproducenter, hvor antallet af årsværk stiger med hhv. 18% og 16%. Hos filmproducenterne og producenterne af interaktive værker kan der observeres en flot fremgang i beskæftigelsen på hhv. 10% og 9%, mens antallet af årsværk hos tv-producenterne falder med 4%. I perioden 2017-2022 er beskæftigelsen steget med 35% i brancherne - den vækst er primært drevet af interaktiv- og spilproducenterne.

Økonomi

De danske indholdsproducenter omsætter samlet for 10 mia. kr. i 2022, hvilket er 18% over niveauet fra 2021. Omsætningen hos spilproducenterne kommer lige over 3,6 mia. kr. i 2022, hvilket er 18% over niveauet fra 2021. Hermed tegner spilbranchen sig for 37% af den samlede omsætning hos de danske indholdsproducenter.

Dermed indtager spilbranchen igen i år pladsen som den delbranche, der har størst omsætning efter at have ligget noget under niveauet hos både film- og tv-producenterne i perioden 2017-2019.

¹ Virksomheder uden omsætning og/eller årsværk indgår ikke i opgørelsen af den økonomiske aktivitet det pågældende år. Antallet af virksomheder i rapporten er væsentligt lavere end antallet af virksomheder med beskæftigelse. I hovedtræk er der kun årsværk registeret hos halvdelen af de virksomheder, der er kategoriseret som aktive i rapporten. Se uddybende forklaring på side 28.

² Det er væsentligt at være opmærksom på, at beskæftigelsestallet alene dækker over lønmodtagere i brancherne og ikke det arbejde, der udføres på faktura. Især film-, tv- og reklamebranchen er kendetegnet ved i udstrakt omfang at benytte sig af leverandøraftaler på deres produktioner, hvorved den reelle beskæftigelse i disse brancher ikke er afspejlet i antallet af årsværk for lønmodtagere.

SAMLET BRANCHE

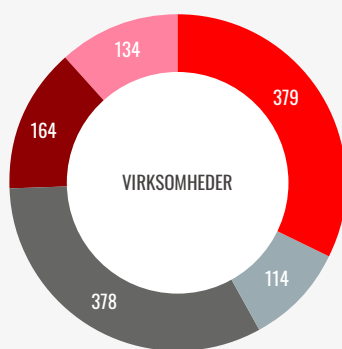
I 2022 repræsenterer tv- og filmproducenterne hhv. 19% og 24% af omsætningen på tværs af brancherne, mens reklame og interaktiv står for hhv. 9% og 11%. Det eneste stilstand i omsætning kan spores hos tv-producenterne, der med 1,9 mia. kr. i omsætning går 1% frem i forhold til 2021. Tv-producenterne lander dermed på en omsætning på niveau med 2019-2021. Omsætningen hos reklame og interaktiv stiger i 2022 med hhv. 13% og 22% i forhold til 2021.

I perioden 2017-2022 er der en fremgang i omsætningen på 81% på tværs af de fem delbrancher. Det er især spilbranchen der driver væksten - spilproducenterens omsætning er mere end fire-

doblet siden 2017. Omsætningsstigningen kan ligeledes observeres hos producenterne af interaktive værker, der oplever en fremgang på 86% siden 2017. Omsætningen hos tv- og reklameproducenterne stiger med stiger begge med 26% i perioden 2017-2022. Eksporten ligger på 3,94 mia. kr. i 2022 - det er en fremgang på 16% sammenlignet med året før og en stigning på 216% i perioden 2017- 2022.

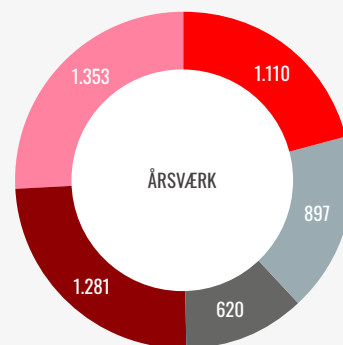
Igen er det spilbranchen, der driver væksten - spilproducenterne står for to tredjedele af den samlede eksport, mens producenterne af interaktive værker bidrager næstmest med en andel på 11%.

Antal virksomheder og årsværk 2022



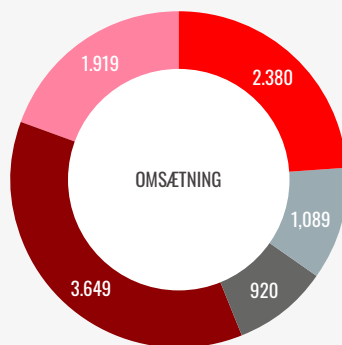
FIGUR 1 Brancherne tæller 1.169 virksomheder i 2022. Film- og reklameproducenterne repræsenterer hhv. 32% og 33% af branchens virksomheder, mens interaktiv, spil- og tv-producenterne tilsammen udgør den sidste tredjedel af det samlede antal virksomheder.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



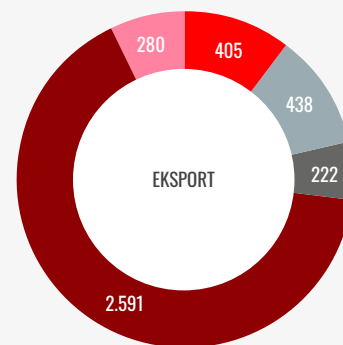
FIGUR 2 Beskæftigelsen ligger på 5.261 årsværk i 2022. Med 1.353 årsværk er beskæftigelsen højest i TV-branchen, der tegner sig for 25%, mens spilvirksomheder og filmproducenterne kommer lige efter, hver med hhv. 24% og 22% af branchens samlede årsværk.

Omsætning og eksport (mio. kr.) 2022



FIGUR 3 De danske indholdsproducenter omsætter i 2022 for 9,96 mia. kr. Spilbranchen står for 37% af den samlede omsætning, mens tv- og filmproducenterne repræsenterer hhv. 19% og 24% af omsætningen.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



FIGUR 4 Eksporten lander på 3,9 mia. kr. i 2022. Spilbranchen eksporterer for 2,6 mia. kr. og står dermed for to tredjedele af den samlede eksport, mens interaktiv er næstmest eksporterende med 11% af branchernes eksport.

SAMLET BRANCHE

Geografi

Geografisk set er de danske indholdsproducenter forankret i hovedstadsområdet. Hele 70% af virksomhederne er placeret i Region Hovedstaden, hvormed 82% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2017-2022. Midtjylland er den næststørste region for brancherne. Her skal 16% af virksomhederne findes; de beskæftiger 13% af det samlede antal årsværk, men tegner sig alene for 6% af omsætningen på tværs af de fem brancher.

Der er kommet 28 flere virksomheder til på tværs af brancherne i 2022 i forhold til året før.³ Stigningen i antallet af virksomheder kommer primært fra hovedstadsregionen der tegner sig for 38 tilkomne virksomheder, hvilket svarer til en vækst på 4% fra 2021 til 2022. Det er værd at bemærke, at der i 2022 er tilkommet 7 flere indholdsproducenter i Region Sjælland, hvilket er en stigning på 18%, da ganske få produktionsselskaber er lokaliseret her.

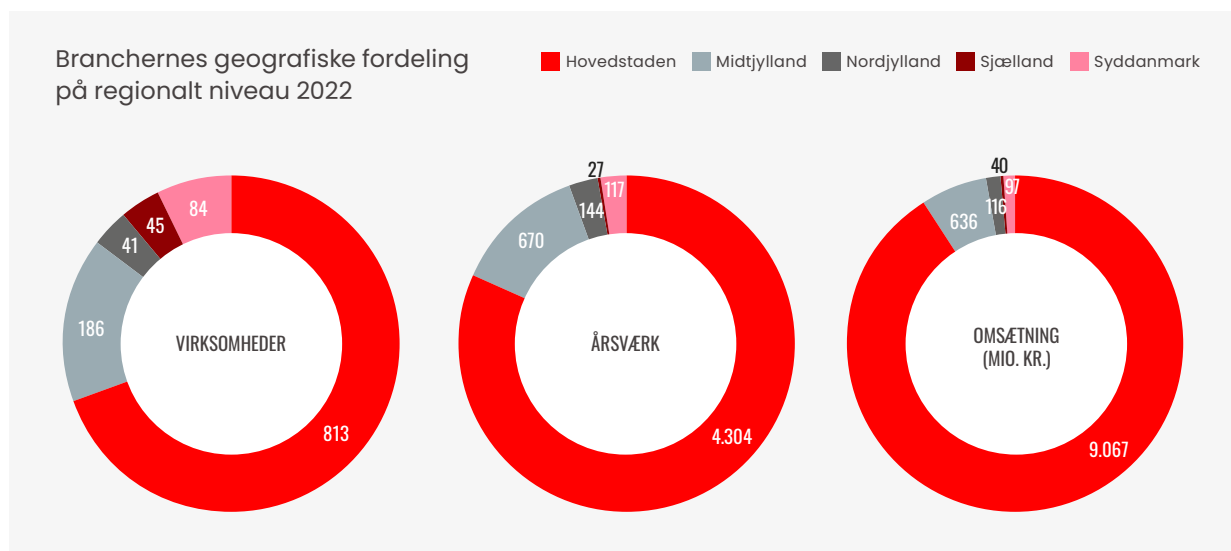
I de øvrige regioner er der blevet færre indholdsproducenter i 2022. Mest markant i Region Midtjylland, hvor der er 12 færre virksomheder sammenlignet med 2021. Det er et fald på 6%.

Udviklingen i beskæftigelsen fra 2021 til 2022 viser fremgang på 7%. Her er det bemærkelsesværdigt, at Region Midtjylland i kraft af en tilvækst på 129 årsværk løfter beskæftigelsen med 24% i forhold til 2021. Region Hovedstaden, som tegner sig for 82% af beskæftigelsen, oplever en vækst på 4% i antallet af årsværk fra 2021 til 2022, hvilket svarer til 182 nye årsværk på tværs af de fem delbrancher.

Omsætningen stiger i samtlige regioner med undtagelse af Syddanmark, hvor omsætningen falder med 10% fra 2021 til 2022. Omsætningen i Region Syddanmark udgør imidlertid blot 1% af den samlede omsætning på tværs af landet.

Region Hovedstaden leverer 91% af branchernes samlede omsætning, mens region Midtjylland tegner sig for 6% med en omsætning på 636 mio. kr. i 2022.

³ I anskuelser af tilvæksten af virksomheder, årsværk og omsætning skal der tages forbehold for at datagrundlaget ikke nødvendigvis udgøres af de samme virksomheder fra år til år. Når der observeres en stigning på 21 virksomheder i perioden fra 2021 til 2022 kan der således været oprettet 30 nye virksomheder, mens 9 er lukket. Tallene ovenfor afspejler således en tendens i brancherne, men er ikke udtryk for en 1:1 udvikling af en statisk gruppe indholdsproducenter



FIGUR 5 Danske indholdsproducenter er i høj grad forankret i Hovedstadsområdet. Hele 70% af virksomhederne er placeret i region Hovedstaden, hvormed 82% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2017-2022.

FILM

Producenter af spillefilm, kortfilm, dokumentarfilm, undervisningsfilm, seriefiktion, animation etc.

Virksomheder

379

Årsværk

1.110

Omsætning i mio. kr.

2.380

Eksport i mio. kr.

405

FILM

Filmproducenterne udgøres af 379 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.110 årsværk i 2022. Omsætningen lander på 2,4 mia. kr., mens eksporten ligger på 405 mio. kr.

Antallet af virksomheder i filmsegmentet stiger i 2021 til 379, hvilket er en stigning på 52% set over de sidste seks år. Filmbranchen og reklamebranchen er de delbrancher, der har det højeste antal virksomheder.

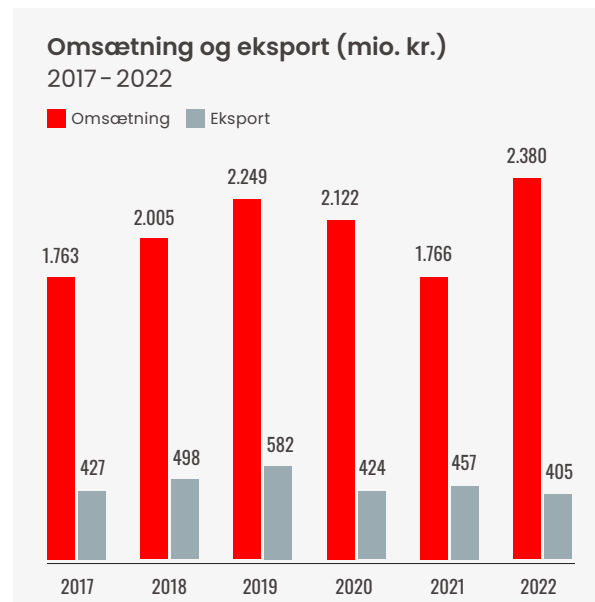
Med 1.110 årsværk ligger beskæftigelsen 4% over niveauet fra 2021, og set over perioden 2017-2022 er antallet af årsværk hos filmproducenterne steget med 20%.

Filmproducenterne omsætter for 2,4 mia. kr. i 2022, hvilket er på niveau med perioden 2018-2020. Omsætningen i 2021 faldt med 17% i forhold til 2020 primært forårsaget af COVID-19, men er nu tilbage på et niveau over 2 mia. kr., hvor den tidligere har været stabiliseret.

Eksporten i 2022 falder med godt 50 mio. kr., hvilket svarer til 11% under 2021. Set over perioden 2017-2022 falder eksporten med 5%.

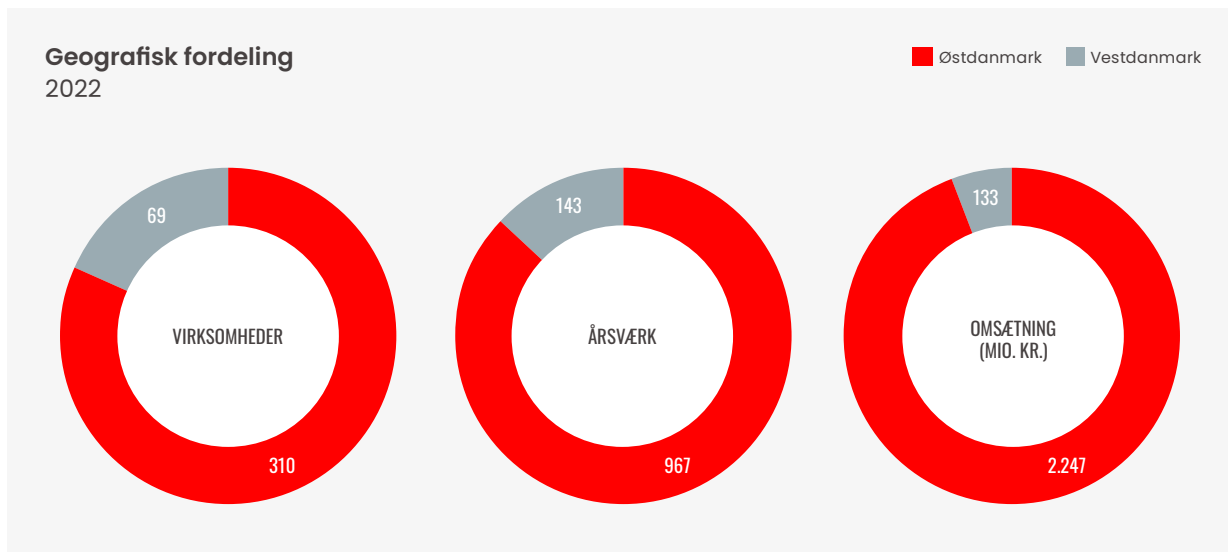


FIGUR 6 Antallet af virksomheder stiger i 2022 til 379, hvilket er en stigning på 52% siden 2017. Antallet af årsværk er steget med 20% siden 2017 og ligger i 2022 på 1.110.



FIGUR 7 Omsætningen i 2022 ligger på 2,38 mia. kr., hvilket er 35% over niveauet fra 2021 og tilbage på samme omsætningsniveau som i 2019.

FILM



FIGUR 8 Hovedparten af filmproducenterne er placeret i Østdanmark, hvormed årsværk og omsætning også primært kan henføres hertil.

Den geografiske fordeling af filmproducenterne er forsat sådan, at langt hovedparten af virksomhederne er placeret i Østdanmark. Hele 82% af de 379 virksomheder og 87% af branchens årsværk ligger i Østdanmark, hvilket naturligvis afspejles i omsætningen: 94% af filmproducenternes samlede omsætning genereres af virksomhederne øst for Storebælt.

Kun syv af de 379 virksomheder har tilstedeværelse af internationale selskaber i første led af ejerkredsen, mens blot otte selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen - det svarer til 2% af branchen.

Antallet af internationalt ejede selskaber har ligget stabilt de sidste seks år, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

TV

Producenter af tv-formater og programmer inden for fakta, livsstil, underholdning, aktualitet etc.

Virksomheder

134

Årsværk

1.353

Omsætning i mio. kr.

1.919

Eksport i mio. kr.

280

TV

Tv-producenterne udgøres af 134 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.353 årsværk i 2022. Omsætningen lyder på 1,9 mia. kr., mens eksporten lander på 280 mio. kr.

Antallet af tv-produktionsvirksomheder ligger på 134, hvilket er en stigning på 4% siden 2021. Efter en mindre nedgang i 2021 er antallet af virksomheder atter stigende; der har gennemgående været en svag tilvækst af tv-producenter hvert år i perioden 2017-2020.

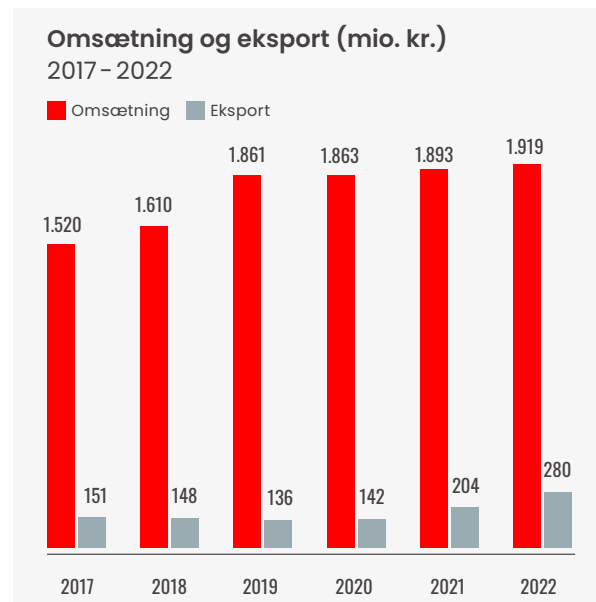
Tv-producenterne beskæftiger 1.353 årsværk og er fortsat den delbranche, der har højest beskæftigelse. Antallet af årsværk er faldet med 4% i forhold til 2021, mens der i perioden 2017-2022 kan observeres en stigning på 16%.

Omsætningen lander på 1,92 mia. kr. i 2022, hvilket er på niveau med omsætningen i 2019-2021. Tv-producenternes omsætning er steget med 26% siden 2017.

Eksporten, som har ligget ganske stabilt på omkring 140-150 mio. kr. i perioden 2017-2020, stiger markant i 2021 og 2022, hvor tv-branchen eksporterer for hhv. 204 og 280 mio. kr. Det er årlige stigninger på 44% og 37%.

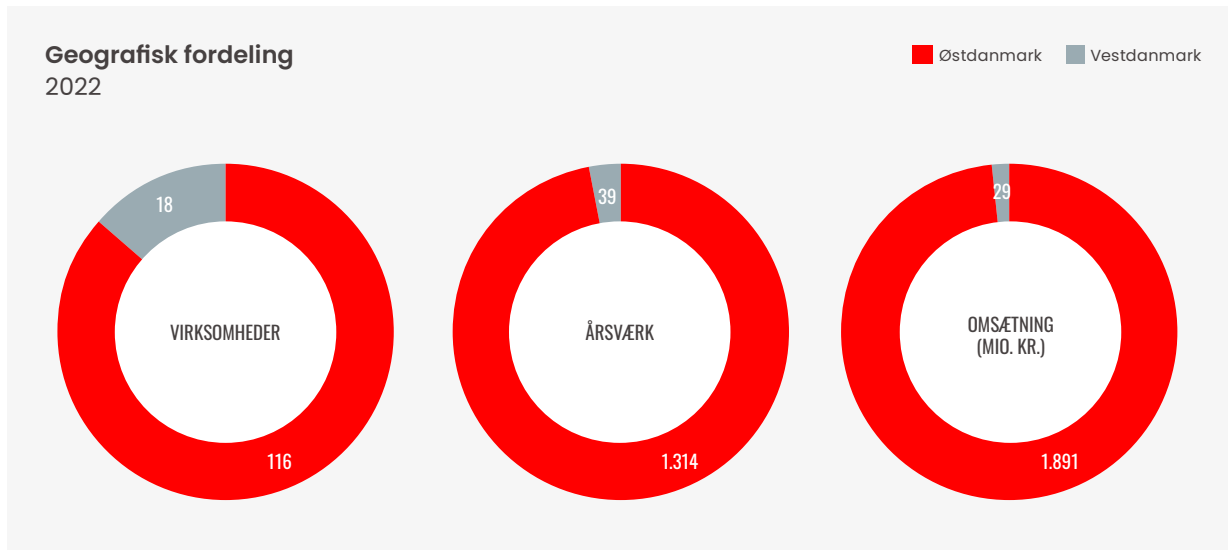


FIGUR 9 Antallet af virksomheder stiger en smule i 2022 og ligger på 133. Beskæftigelsen falder med 56 årsværk og ligger på 1.353 i 2022.



FIGUR 10 Omsætningen ligger i 2022 på 1,8 mia. kr. Eksporten stiger med 37% i forhold til 2021 og lander på 280 mio. kr.

TV



FIGUR 11 Tv-producenterne er stærkt til stede i det østlige Danmark, hvor 86% af virksomhederne og 97% af årsværkene placeret, og hvor 99% af omsætningen produceres.

Den geografiske fordeling af tv-producenterne er præget af en markant østlig forankring - 87% af virksomhederne og 97% af årsværkene er placeret i Østdanmark.

Det resulterer i, at 99% af omsætningen produceres i den østlige del af landet. Hermed er tv-producenterne den delbranche, der har stærkest tilknytning i Øst.

Kun 7 af de 134 virksomheder har tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen, mens 15 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen - det svarer til 11% af branchen.

Antallet af tv-producenter med tilstedeværelse af internationale selskaber/ personer i ejerkredsen har ligget stabilt de sidste fem år.

REKLAMEFILM

Producenter af reklamefilm eller audiovisuelle produktioner inden for branding, markedsføring, corporate communication etc.

Virksomheder

378

Årsværk

620

Omsætning i mio. kr.

920

Eksport i mio. kr.

222

REKLAMEFILM

Reklamefilmproducenterne udgøres af 378 virksomheder, der samlet beskæftiger 620 årsværk i 2022. Omsætningen lander på 920 mio. kr., mens eksporten ligger på 222 mio. kr.

Antallet af reklamefilmproducenter ligger i 2022 på 378, hvilket er en stigning på 9% fra 2021 og godt en fordobling siden 2017. De sidste seks år har der været en stabil tilvækst af reklamefilmproducenter år for år.

Beskæftigelsen hos reklamefilmproducenterne ligger på 620 årsværk, hvilket er 16% over 2021. På trods af tilvæksten i antallet af virksomheder, har antallet af årsværk været ganske stabilt 2017-2021. Det er altså første gang vi ser en bemærkelsesværdig stigning i beskæftigelsen.

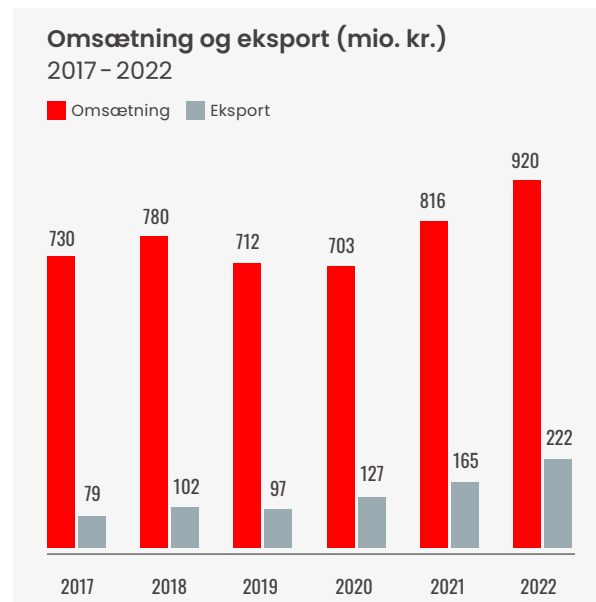
Mange af reklamefilmproducenterne er enkeltmandsvirksomheder.

Omsætningen hos reklamefilmproducenterne ligger i 2021 på 920 mio. kr., hvilket er 13% over niveauet fra 2021 og det højeste niveau i perioden 2017-2022.

Eksporten ligger på 222 mio. kr. i 2022, hvilket er en stigning på 35% i forhold til året før. Dermed er eksporten steget med over 30% per år tre år i træk og er næsten tredoblet i forhold til niveauet i 2017.

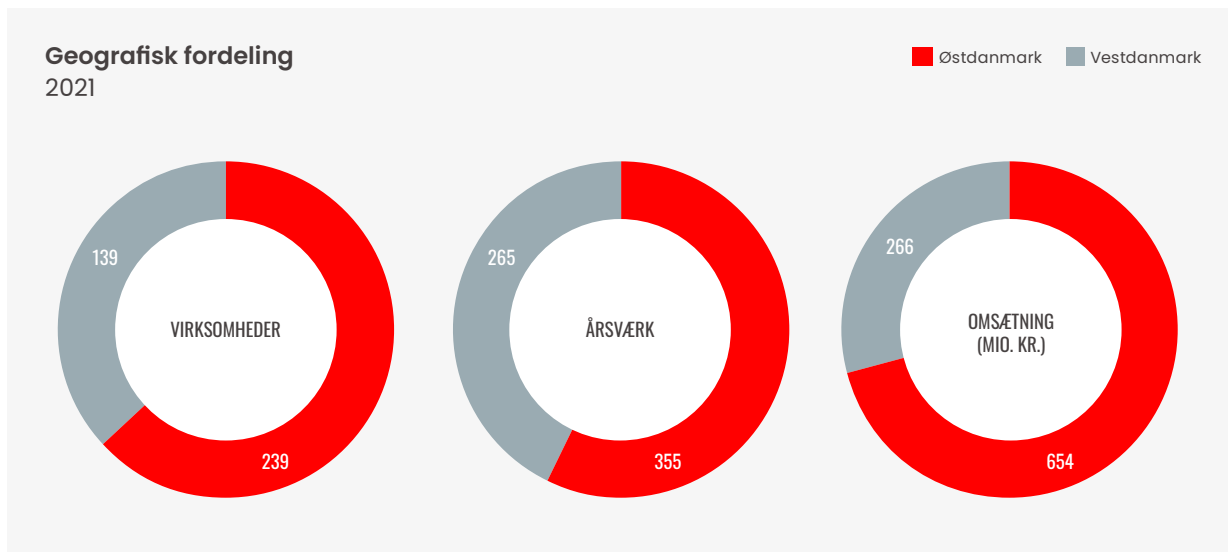


FIGUR 12 Antallet af virksomheder ligger på 378 i 2022, hvilket er en stigning på 9%. Antallet af årsværk ligger på 620 i 2022.



FIGUR 13 Omsætningen lander på 920 mio. kr. i 2022. Eksporten ligger på 222 mio. kr., hvilket er en tredobling i perioden 2017-2022.

REKLAMEFILM



FIGUR 14 Reklameproducenterne er knap så østligt forankret som de øvrige brancher. Mens 63% af virksomhederne og 71% af omsætningen ligger i det østlige Danmark, kan næsten halvdelen af beskæftigelsen tilskrives Vestdanmark.

Den geografiske fordeling af reklamefilmproducenterne er mere jævn end i de øvrige delbrancher. 63% af virksomhederne og 57% af årsværkerne ligger i det østlige Danmark, hvormed næsten halvdelen af beskæftigelsen skal findes i Vestdanmark. Dog er det 71% af omsætningen, der produceres i Østdanmark.

Kun ti af virksomhederne i reklamefilmbranchen har internationale ejere i ejerkredsen, hvilket svarer til 2% af producenterne. Antallet af internationalt ejede selskaber har ligget på 6-7 de sidste fem år, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

Kun 7 af de 378 reklamefilmproducenter har tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen, mens 10 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen – det svarer til 3% af branchen.

Antallet af reklamefilmproducenter med tilstedeværelse af internationale selskaber i ejerkredsen har ligget stabilt de sidste seks år, hvormed andelen er faldet i takt med tilvæksten i antallet af virksomheder.

SPIIL

Producenter af digitale spil med
underholdningsformål til alle platforme
- mobil, konsol, PC etc.

Virksomheder

164

Årsværk

1.281

Omsætning i mio. kr.

3.649

Eksport i mio. kr.

2.591

SPIL

Spilproducenterne udgøres af 164 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.281 årsværk i 2021. Omsætningen lander på godt 3,6 mia. kr., mens eksporten ligger på 2,6 mia. kr.

Antallet af spilvirksomheder falder i 2022 til 164, hvilket er en tilbagegang på 7% i forhold til 2021. I perioden 2017-2022 er antallet af virksomheder steget med 26%.

Beskæftigelsen i spilbranchen stiger med 18% i forhold til 2021 og ligger på 1.281 årsværk i 2022. Set over perioden 2017-2022 stiger antallet af årsværk med 74%, hvilket er en betragtelig vækst i beskæftigelsen på ganske få år.

Spilbranchen trak overskrifter i 2020 på grund af en spektakulær omsætning på mere end 3,1 mia. kr. I 2021 ramte ca. samme niveau. Men i 2022 løftes omsætningen til 3,65 mia. kr. - altså et løft på 19% og ny rekordomsætning. I perioden 2017-2022 er branchens omsætning mere end firedoblet.

Eksporten hos spilproducenterne stiger med 17% i forhold til 2021 og lander i 2022 på 2,6 mia. kr.

Det er syv gange så højt som niveauet fra 2017, hvilket cementerer spilbranchens position som fremadstormende eksporterhverv.

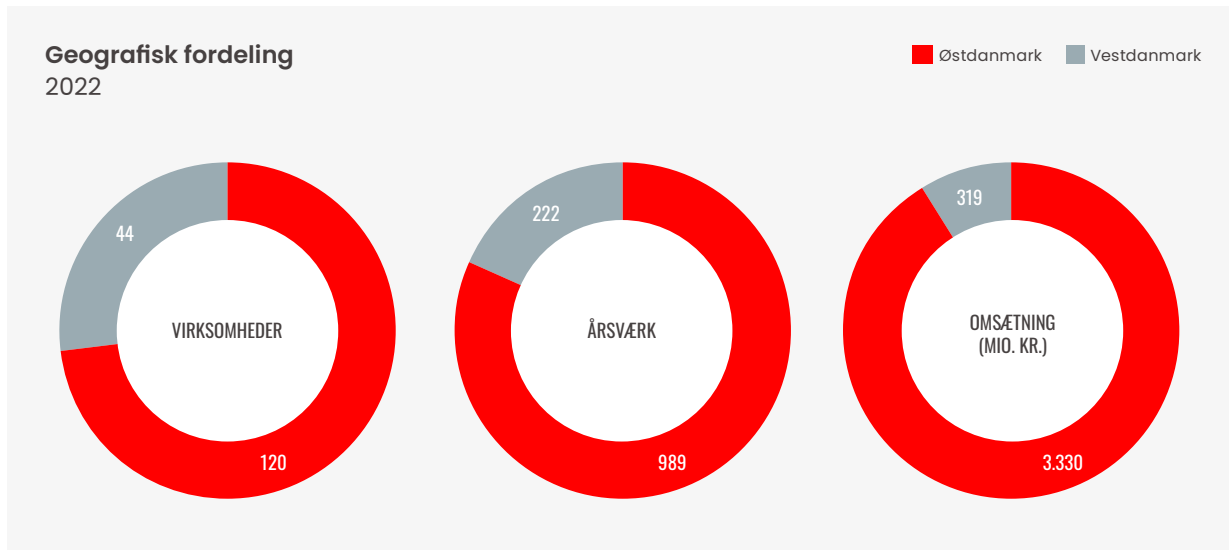


FIGUR 15 Antallet af spilvirksomheder er steget med 26% i perioden 2017-2022. Antallet af årsværk er steget med 74% i samme periode og ligger i 2022 på 1.281.



FIGUR 16 Omsætningen ligger på 3,65 mia. kr. - 19% over omsætningen i 2021. Eksporten stiger med 17% i forhold til 2021 og lander i 2022 på 2,6 mia. kr.

SPIL



FIGUR 17 Godt to ud af tre spilproducenter er lokaliseret i Østdanmark, mens 77% af årsværkene er placeret her. Hele 91% af spilbranchens omsætning kan tilskrives virksomhederne i den østlige del af Danmark.

Spilbranchen er ligesom de øvrige brancher forholdsvis forankret i det østlige Danmark, hvor 73% af virksomhederne og 82% af årsværkene er placeret. Hele 91% af omsætningen tilskrives spilproducenterne i Østdanmark.

Ud af de 163 spilvirksomheder har 24 af dem tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen – det svarer til omkring hver syvende spilproducent. I alt har 15 selskaber internationale ejere i sidste led af ejerkredsen.

Spilbranchen er således den delbranche, der har den højeste andel af internationalt ejerskab.

INTERAKTIV

Producenter af digitale spil med lærings- eller undervisningsformål, producenter af interaktive originale værker eller produkter med XR-teknologi etc.

Virksomheder

114

Årsværk

897

Omsætning i mio. kr.

1.088

Eksport i mio. kr.

438

INTERAKTIV

I 2022 er der i alt 114 virksomheder, der producerer interaktive værker. De beskæftiger samlet 897 årsværk og omsætter for 1.117 mio. kr., mens eksporten ligger på 438 mio. kr.

Producenterne i interaktiv-kategorien tæller i 2022 114 virksomheder, hvilket er en tilbagegang på 14% i forhold til året før. Generelt har der været en meget stabil vækst i antallet af interaktivvirksomheder fra 2017-2021. Det har altså ændret sig i 2022, hvor der bliver færre virksomheder. Der er dog stadig en vækst 2017-2022 på 21%.

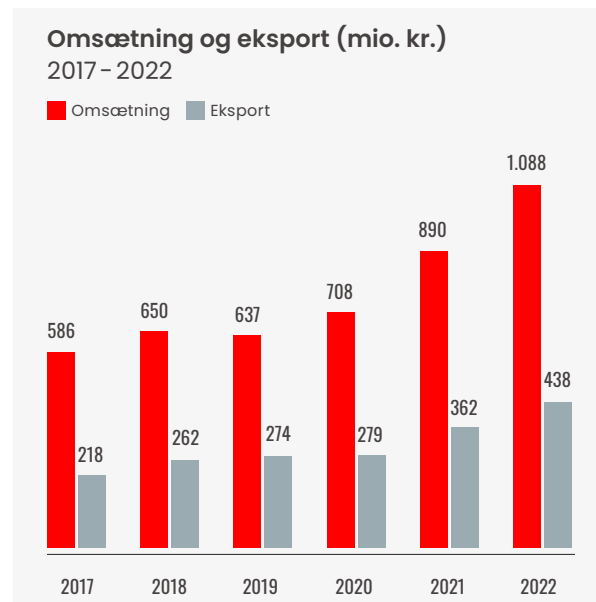
Producenterne af interaktive værker beskæftiger samlet set 897 årsværk, hvilket er en stigning på 9% i forhold til antallet af årsværk i 2021 og en vækst på 52% i forhold til 2017.

Omsætningen stiger med 22% fra 2021 til 2022, hvor producenterne omsætter for 1.088 mio. kr. I den seksårige periode stiger omsætningen med hele 86%.

Eksporten ligger på 438 mio. kr. i 2022, hvilket er en stigning på 21% i forhold til 2021 og en fordobling i forhold til 2017.

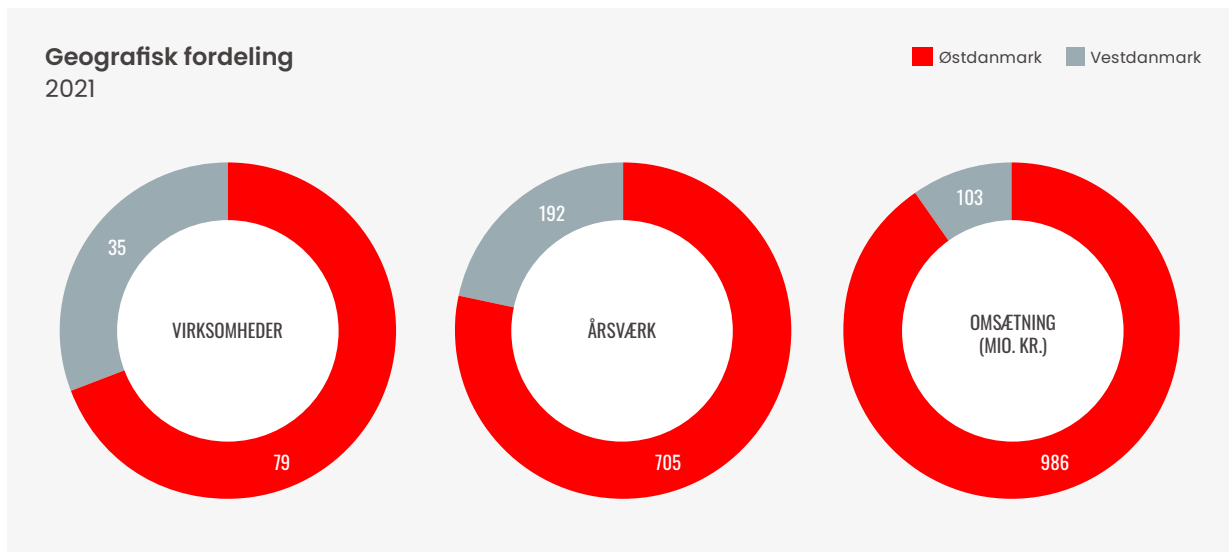


FIGUR 18 Antallet af virksomheder er steget med 21% hen over perioden 2017-2022 og ligger på 114 i 2022. Antallet af årsværk i 2022 er 897, en stigning på 9% i forhold til 2021.



FIGUR 19 Omsætningen ligger på 1.117 mio. kr. i 2022, hvilket er en stigning på 26% fra 2021 til 2022. Eksporten er på 438 mio. kr., en fordobling over hele perioden siden 2017.

INTERAKTIV



FIGUR 20 64% af de interaktive producenter er placeret i Østdanmark med 81% af årsværkerne og 89% af omsætningen

Den geografiske fordeling af virksomhederne placerer 69% i Østdanmark, mens 79% af årsværkerne er lokaliseret her. 91% af omsætningen hos producenterne af interaktive værker kan ligeledes tilskrives virksomhederne i det østlige Danmark.

Ud af de 114 virksomheder i interaktivkategorien har ti af dem tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen. 12 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen.

METODE OG DATAGRUNDLAG

I det følgende beskrives datagrundlaget for rapporten om Danske Indholdsproducenter. Indledningsvis forelægges den konkrete metode for, hvordan Producentforeningen arbejder med at indkredse, hvilke virksomheder der kan defineres som indholdsproducenter, og ud fra hvilke kriterier disse kategoriseres i de fem brancher. Dernæst specificeres rapportens definitioner på de økonomiske nøgletal, der leveres af Danmarks Statistik.

Sammenligning med seneste års udgivelser

Det er væsentligt at pointere, at de økonomiske nøgletal i de seneste to års rapporter ikke kan sammenlignes direkte med tallene i tidligere udgivelser af Danske Indholdsproducenter. Dette skyldes, at datagrundlaget ikke er ens, da Producentforeningen kontinuerligt forsøger at optimere og forbedre populationen, så der kan tilvejebringes et så retvisende billede af branchen som muligt. Dermed er der siden sidste år foretaget mindre ændringer i populationen, men herudover er der tilføjet virksomheder, der har været registreret i CVR i løbet af perioden 2017-2020, men som af den ene eller anden årsag ikke tidligere har figureret på listen.

Således er datagrundlaget større i 2023 og 2024-rapporten end det var i forbindelse med sidste udgivelse, hvormed Danske Indholdsproducenter 2023-24 ikke skal ses som en direkte forlængelse af Danske Indholdsproducenter udgivet i juni 2022.

Branchens virksomheder

I forbindelse med udgivelsen af Danske Indholdsproducenter i tal 2019¹, blev der indført en metode, der indebærer en årlig registerbaseret konsolidering af de virksomheder, der indgår i statistikken. Denne tager udgangspunkt i en liste over virksomheder i branchen udarbejdet af Producentforeningen på baggrund af medlemskab, relevante registre og ekspertkendskab til brancherne. Denne populationsliste ajourføres årligt, hvor det vurderes, om eventuelle ændringer i virksomhedsstatus, registreringshistorik eller særlige afvigelser, der fremgår af CVR-registeret, giver anledning til ændringer i den eksisterende population. Det skal i denne sammenhæng bemærkes, at eventuelt ophørte virksomheder ikke fjernes fra populationslisten, men noteres som ophørte i det pågældende år og fortsat figurerer på listen og indgår i data i den periode, hvor der var aktivitet. Herudover gennemgår Producentforeningen alle nye virksomheder oprettet i CVR-registeret inden for de relevante branchekoder² i det pågældende år, og der tages stilling til, om disse skal tilføjes populationen³.

Udover at populationslisten ajourføres på baggrund af ændringer og tilføjelser i CVR-registeret, foretager Producentforeningen ligeledes en løbende manuel registrering af virksomheder, der er i overensstemmelse med definitionen. Disse virksomheder tilvejebringes mere eller mindre ad hoc, men er også resultatet af løbende overvågning af diverse registre - fx støttetildelinger i dansk film, tv og spil eller branchesiden spiludvikling.dk, der giver et velinformeret indblik i den danske spilbranche.

¹ Danske Indholdsproducenter 2024 er således den femte udgave af rapporten, som benytter den beskrevne metode til konsolidering af populationen. Metoden er udviklet af konsulentfirmaet HBS Economics, der specialiserer sig i samfundsøkonomiske analyser.

² Branchekoderne er 582100 Udgivelse af computerspil, 591110 Produktion af film og videofilm, 591120 Produktion af tv-programmer, 591200 Aktiviteter, der udøves efter produktion af film, video- og tv-programmer, 602000 Tv-virksomhed, 620100 Computerprogrammering.

³ For Danske Indholdsproducenter 2023 er der således tilføjet relevante virksomheder oprettet i CVR-registeret i 2021. For en række af de virksomheder, der er oprettet i CVR-registeret i 2021, er det vanskeligt at vurdere om de burde inkluderes i populationen eftersom mange er helt nye og oplysningerne er begrænsede. Såfremt det vurderes, at en virksomhed kan vise sig at matche definitionen på en indholdsproducent i fremtiden, er CVR-nummeret noteret i et bilag og vil blive genbesøgt i udarbejdelse af rapporten i 2024, hvor det vurderes om virksomheden skal inkluderes i populationen, forkastes som indholdsproducent eller afvente beslutning.

METODE OG DATAGRUNDLAG

Derudover foretages også mindre justeringer i den eksisterende population – det foregår på ad hoc basis og inkluderer ændringer i kategorier eller eksklusioner af selskaber, der ikke møder definitionen, men som af den ene eller anden årsag har figureret på populationslisten. På linje med tidligere udgivelser beskæftiger rapporten sig udelukkende med private indholdsproducenter, der skaber egne rettighedsbeskyttede produktioner, hvormed statistikken ikke omfatter DR, TV 2, TV 2 Regionerne eller reklamebureauernes egenproduktion.

Afgrænsning af branchen

Det er væsentligt at fremhæve, at der i Danske Indholdsproducenter udgivet i marts 2021 blev foretaget en stramning af populationen. Tidligere har populationslisten inkluderet et bredt spænd af virksomheder registreret i brancherne for film, tv, reklame og spil, hvilket har afspejlet mange forskellige aktiviteter inden for kategorierne. I 2021 blev populationen skåret til, så den i hovedtræk alene omfatter kerneselskaber i branchen. En indholdsproducent defineres som et selskab, der på basis af en kunderelation producerer og afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på videresalg/distribution eller offentlig fremførelse. Dertil inkluderes virksomheder med direkte tilknytning/ejerskabsforhold til validerede selskaber og disses ejere, samt virksomheder, der er oprettet med henblik på videreudnyttelse af produktioner (fx placering af rettigheder eller distributionsselskaber med direkte tilknytning til producenten). Distributions-selskaber i klassisk forstand er ikke en del af populationen. Holdingselskaber, der ejer anparter, aktier eller på anden måde forvalter formuer, der er tilknyttet et produktionsselskab, er som udgangspunkt ikke en del af populationen. I visse tilfælde er denne type selskab dog inddraget, hvis det vurderes, at der er reel aktivitet i selskabet, der er i overensstemmelse med definitionen indholdsproducent. Denne vurdering tager oftest

udgangspunkt i virksomhedens formålsbeskrivelse i CVR-registeret. Ved tvivlsspørgsmål er holdingselskabet inkluderet i populationen.

Definitionen af indholdsproducenter som selskaber, der på basis af en kunderelation producerer og afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på videresalg/distribution eller offentlig fremførelse indebærer en ekskludering af en række virksomheder, der tidligere har været indeholdt i udgivelserne af Danske Indholdsproducenter. Dette gør sig gældende for hele den gruppe af virksomheder, der kan betegnes som 'leverandører' til branchen – både i kunstnerisk og teknisk forstand⁴. Dermed er enkeltmands-virksomheder, der repræsenterer manuskriptforfattere, filmfotografer, skuespillere, freelancere etc. ikke talt med i opgørelsen. Ligeledes indgår postproduktionsselskaber, distributører, agenter, udstyrsudlejere, filmskoler, studier, dubbing-virksomheder etc. heller ikke i populationen. Endelig er der truffet et valg om at ekskludere virksomheder, der primært producerer indhold til udnyttelse på sociale medier, hvilket indebærer, at CVR-numre knyttet til influencere, youtubere etc. ikke er inkluderet i populationen. Filmselskaber, hvis primære aktivitet er at filme eller fotografere private events som bryllupper, konfirmationer etc. er heller ikke talt med, og det samme er tilfældet for selskaber, hvis hovedformål er at producere drone-optagelser eller livestreaming af events.

Virksomhederne på populationslisten er valideret, inkluderet og kategoriseret på baggrund af manuel informationssøgning og deraf følgende kvalitative vurderinger ud fra tilgængelige oplysninger – understøttet af det branchekendskab til virksomheder og aktiviteter, der ligger hos Producentforeningen. Alle virksomheder på populationslisten er enkeltvis taget under behandling, og resultatet er en tilnærmelse af, hvordan antallet af kernevirksomheder i branchen ser ud og fordeler sig mellem kategorier. Generelt for populationen er der en række virksomheder, hvor det ikke har været muligt at afklare fuldstændigt, om virksomheden lever op til definitionen. På

⁴ Der er imidlertid inkluderet nogle leverandørvirksomheder i delbranchen Interaktiv – se afsnittet om Interaktiv under Kategorisering på side 27

METODE OG DATAGRUNDLAG

baggrund af en kvalitativ vurdering er det oftest besluttet at inkludere virksomheden i populationen på trods af manglende information om aktiviteter.

Kategorisering

Virksomhederne i Danske Indholdsproducenter 2023 er kategoriseret i følgende fem brancher: film, tv, reklamefilm, spil og interaktiv. Det skal i denne sammenhæng understreges, at flere virksomheder i populationen har aktiviteter på tværs af brancher. I disse tilfælde er der foretaget en afvejning af omfanget af forskellige aktiviteter, virksomhedens selvopfattelse/kommunikation og de primære indtjeningskilder, hvorefter virksomheden er blevet tildelt den mest passende kategori. Opdelingen på brancher skal altså tages med forbehold for, at virksomheder i de enkelte delbrancher også kan hente deres omsætning fra aktiviteter i andre brancher, og omvendt er der virksomheder, hvis omsætning i den enkelte branche ikke tæller med, da virksomheden tilhører en anden kategori.

Virksomhederne i de fem brancher er inddelt på følgende måde:

Film

Producenter af alle typer film: spillefilm, dokumentarfilm, kortfilm, undervisningsfilm, musikvideoer etc. Heri ligger også (serie)fiktionsproducenter, producenter af animation, dokumentarserier etc.

TV

Producenter af formater til tv-mediet – oftest rettet mod de store broadcastere i Danmark. Det er tv-formater inden for fakta, underholdning, livsstil, aktualitet etc.

⁵ Herudover medtages enkelte reklamevirksomheder, der ikke producerer reklamefilm i traditionel forstand. I stedet er deres kernekompetencer inden for animation/grafik, 3D og lignende digitale billeder i bevægelse som kendes fra de andre segmenter i opgørelsen, men hvis formål er at sælge produkter/services. Eftersom disse virksomheder tilsyneladende indgår i direkte relation med kunden og leverer det endelige slutprodukt, er virksomhederne i overensstemmelse med definitionen for en indholdsproducent og inkluderes i populationen.

Reklamefilm

Producenter af reklamefilm eller lignende audiovisuelt materiale⁵, der bruges i kommerciel sammenhæng – markedsføring, branding eller lignende produktioner. Virksomheder, der udover reklamefilmproduktion tilbyder rådgivning, analyse og strategiarbejde inden for markedsføring, opfattes som reklamebureauer og indgår ikke i statistikken.

Spil

Virksomheder hvis primære aktivitet er udvikling af digitale spil til underholdningsformål. Dette gælder computerspil i bred forstand og indbefatter også spil til mobil, tablets og konsol etc. Dette inkluderer imidlertid ikke spil med XR-elementer eller -teknologi, da disse er kategoriseret som interaktive.

Interaktiv

Virksomheder, der udvikler digitale spil med lærings- eller sundhedsformål eller andre formål, der ikke er underholdning. Her skal det fremhæves, at der skal være tale om en form for spil – der skal være et element af gamification i produktet. Således er virksomheder, der udvikler E-læring-systemer eller digitale værktøjer til måling af sundhed eller aktivitet (som fx Endomondo) etc. ikke inkluderet, da disse ikke indeholder elementer af spildesign eller principper for aktivitet eller problemløsning.

Interaktivkategorien inkluderer desuden producenter af interaktive originale værker – typisk børneapps eller online-universer, der gør brug af animation og branded content. Imidlertid skal det understreges, at virksomheder, der udvikler softwareløsninger i klassisk forstand eller entreprise-apps (som fx FøtexPlus, Wolt eller hotels.com) ikke indgår i kategorien, da disse produkter ikke betragtes som værker og heller ikke indeholder gamification-elementer. Virksomheder, der beskæftiger sig med eller udvikler produktioner, der har væsentlige elementer af XR (VR, AR, MR) eller lignende teknologier, er også placeret i denne kategori.

METODE OG DATAGRUNDLAG

Det skal påpeges, at der indgår spil- og interaktivvirksomheder i populationen, der afviger fra kriteriet om, at producenten på basis af en kunderelation leverer et færdigt produkt, da det er almindeligt for branchen at udvikle produkter, der stilles direkte til rådighed online. Desuden er især delbranchen interaktiv kendetegnet ved at bestå af mange mindre virksomheder, der arbejder på kryds og tværs på en række udviklingsprojekter, hvilket vanskeliggør en meningsfuld opdeling mellem producenter og leverandører. Således kan der være tilfælde, hvor virksomheder i kategorien afviger fra populationskriteriet.

Datagrundlag

Rapportens virksomhedsdata og økonomiske nøgletal er leveret af Danmarks Statistik. Leverancen afdækker antal virksomheder, omsætning og eksport, antal årsværk og ejerforhold fordelt på de fem delbrancher, som Producentforeningen har kategoriseret analysens virksomheder i. Opdelingen af data på geografi, ejerskab mv. er i nogle tilfælde begrænset af krav om anonymisering fra Danmarks Statistik.

Antal virksomheder

Antallet af virksomheder er givet ved antallet af CVR-numre i populationen - herefter delt ud på brancher jf. Producentforeningens kategorisering. Bemærk, det er ikke nødvendigvis alle virksomheder i populationen, som Danmarks

Statistik trækker oplysninger på. Kun reelt aktive virksomheder medtages i datasættet, dvs. virksomheder uden omsætning og årsværk indgår ikke i opgørelsen af den økonomiske aktivitet det pågældende år.

I forlængelse heraf er det væsentligt at nævne, antallet af virksomheder i rapporten er væsentligt højere end antallet af virksomheder med beskæftigelse. Et stort antal virksomheder er CVR-numre, hvortil der er knyttet omsætning, men ikke nogen årsværk. Via andre opgørelser fra Danmarks Statistik er Producentforeningen bekendt med, at antallet af virksomheder med beskæftigelse i 2021 ligger på knap 620 virksomheder - altså væsentligt under de godt 1100 virk-

somheder, der er med i nærværende opgørelse. Det slår igennem i alle kategorier - hos filmproducenterne, hvor ca. 200 virksomheder har registreret årsværk, mens det gør sig gældende for knap 90 af tv-producenterne, omkring 150 af reklamefilmproducenterne, godt 100 af spilproducenterne, og 71 af interaktivproducenterne. I hovedtræk er der kun årsværk registreret hos halvdelen af de virksomheder, der er kategoriseret som aktive i rapporten Danske Indholdsproducenter 2024.

Ligeledes afspejler antallet af virksomheder i populationen ikke nødvendigvis det "reelle" antal selskaber i branchen, da et selskab eller koncern kan operere med flere CVR-numre - fx oprettes et separat CVR-nummer til enkeltstående produktioner eller afdelinger af et selskab. Dermed er det væsentligt være opmærksom på, at antallet af virksomheder derfor er højere end antallet af selskabskonstruktioner forstået som virksomheder med samme ejer i første led. Det gør sig især gældende for filmproducenterne, men i mindre grad for interaktiv- og spilproducenterne.

Beskæftigelse

Antal årsværk er beregnet på baggrund af data fra erhvervsregisteret i Danmarks Statistik. Erhvervsregisteret offentliggøres ikke, men indgår som grundlag i flere statistikker og udgør en central kilde til data for antal beskæftigede på virksomhedsniveau. Der indgår alene årsværk, der er registreret ved arbejdssteder i Danmark, så udenlandske arbejdssteder er ikke inkluderet i antallet. Årsværk er defineret som antal ansatte lønmodtagere omregnet til fuldtidsbeskæftigelse. Det er således væsentligt at være opmærksom på at beskæftigelsestallet alene dækker over lønmodtagere i brancherne og ikke det arbejde, der udføres på faktura. Især film-, tv- og reklamebranchen er kendetegnet ved i udstrakt omfang at benytte sig af leverandøraftaler på deres produktioner, hvorved den reelle beskæftigelse i disse brancher ikke er afspejlet i antallet af årsværk for lønmodtagere.

METODE OG DATAGRUNDLAG

Omsætning og eksport

Omsætning og eksport trækkes fra den generelle firmastatistik i Danmarks Statistik. Oplysninger om omsætningen hentes primært fra regnskabsstatistikken for private byerhverv (REGN), men for de brancher, der ikke er med i denne kildestatistik, hentes det i stedet fra firmaernes køb og salg (FIKS). Generelt giver denne statistik den mest dækkende opgørelse af virksomhedernes omsætning. Samtidig gennemføres omfattende kvalitetskontrol og fejlsøgning af Danmarks Statistik. Omsætningen er defineret som indtægter ved salg af produkter og tjenesteydelser, der kommer fra firmaets primære drift. Omsætningsbeløbet opgøres efter fradrag af prisnedslag, merværdi- og punktafgifter. Tallene for omsætningen indeholder ikke moms.

Eksporten hentes udelukkende fra firmaernes køb og salg (FIKS). Eksporten er defineret som salg af varer og tjenester til udlandet plus salg af andre varer og tjenester, som sælges momsfrit. Eftersom eksportvariablen baseres på momsindberetninger, er den generelt mere usikker i anvendelse.

Dermed anbefales det ikke at sammenholde eksportvariablen med andre variable som f.eks. omsætningen, da oplysningerne fra de to variable har forskellige ophavskilder. Tallene for eksporten indeholder ikke moms.

Geografi

Nøgletallene er nedbrudt på geografiske områder, der for de samlede brancher rapporteres på regionsniveau.

Af diskretioneringshensyn er det ikke muligt for Danmarks Statistik at levere oplysningerne på regionsniveau for de enkelte delbrancher, hvorved der alene rapporteres på niveauet Østdanmark/Vestdanmark. Østdanmark er defineret som region Hovedstaden og region Sjælland, mens Vestdanmark er de øvrige regioner - Midtjylland, Nordjylland og Syddanmark. Eksporten nedbrydes ikke på geografisk niveau.

Ejerforhold

Ejerforhold (dansk/udenlandsk ejerskab) er kategoriseret på baggrund af ejerskabsrelationer fra CVR-registeret. Modsat tidligere år er der i 2023 opgjort, hvorvidt de enkelte virksomheder har udenlandsk ejerskab i ejerkredsen overhovedet.

Der er således ikke skelet til omfanget af udenlandsk ejerskab, men alene tilstedeværelsen af udenlandske ejere forstået som ejerskab, hvor procentandelen eller stemmeretten er større end nul. Der opgøres både for antal virksomheder med udenlandsk ejerskab i første led (direkte ejer) eller udenlandsk ejerskab i sidste led (reel ejer). Udenlandske ejere er defineret som personer eller virksomheder, der har udenlandsk adresse.



Producentforeningen

Danish Producers' Association
Bernhard Bangs Alle 25
2000 Frederiksberg

Mail: info@pro-f.dk

Telefon: +45 33 86 28 80